

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-215428

(43)Date of publication of application : 27.08.1996

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 07-029650

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 17.02.1995

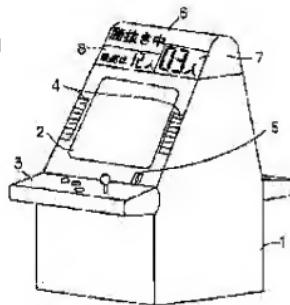
(72)Inventor : TAKASUGI TOMOYA  
YOSHIMOTO MASAO  
YAMADA MIKIYOSHI

## (54) GAME DEVICE

### (57)Abstract:

**PURPOSE:** To allow a player who is winning through to feel the sense of achievement, heighten the degree of fun, and stimulating the challenging will of spectators by furnishing the first displaying means to display the contents of the game currently executed, and forming separately therefrom the second display means which displays that the player is going to win through.

**CONSTITUTION:** A video monitor 2 to display the contents of the game currently executed is installed on one of the opposing surfaces of a casing 1, while a control panel 3 for entry of the operations pertaining to the game is installed on the other surface. Each surface is equipped with a second display part 6 to display that the player concerned is going to win through in the counter-match, and this display part 6 is installed over the video monitor 2 separately therefrom. Accordingly in this game device the second display part 6 provided separately from the video monitor 2 displays that the player concerned is going to win through, so that he can have a sense of achievement, and it also stimulates the challenging will of spectators to promote their participating in the game.



(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特許公報 (B2)

(11)特許番号

第2748878号

(45) 発行日 平成10年(1998) 5月13日

(24) 登録日 平成10年(1998) 2月20日

(51) Int.Cl.\*

A 6 3 F 9/22

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

A

請求項の数15(全 8 頁)

(21) 出願番号

特願平7-29650

(22) 出願日

平成7年(1995) 2月17日

(65) 公開番号

特開平8-215428

(43) 公開日

平成8年(1996) 8月27日

審査請求日

平成8年(1996) 8月29日

(73) 特許権者

000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス  
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72) 発明者

高杉 知哉

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式  
会社セガ・エンタープライゼス内

(72) 発明者

吉本 昌男

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式  
会社セガ・エンタープライゼス内

(72) 発明者

山田 幹悦

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式  
会社セガ・エンタープライゼス内

(74) 代理人

弁理士 稲葉 良幸 (外2名)

審査官 斎藤 利久

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

1 (57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数のプレイヤが対戦することができるゲームを行うためのゲーム装置において、前記ゲームの内容を表示する第1の表示手段と、いずれかの前記プレイヤが前記対戦において勝ち抜いているときに当該勝ち抜きを表示する第2の表示手段を有し、前記第2の表示手段は前記第1の表示手段とは異別に構成されたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記第2の表示手段は、光の点灯又は光の点滅のうち少なくとも一方によって前記勝ち抜きを表示するように構成されたことを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記第2の表示手段は、前記第1の表示手段よりも上方に設けられたことを特徴とする請求項1

記載のゲーム装置。

【請求項4】 前記勝ち抜きの人数を表示する第3の表示手段を有することを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項5】 前記第3の表示手段は、前記第1の表示手段よりも上方に設けられたことを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【請求項6】 前記第3の表示手段は、前記人数を数字で表示するように構成されたことを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【請求項7】 前記第3の表示手段は、前記人数を人數と同数の敵キャラクタの表示によって行うように構成されたことを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【請求項8】 前記第3の表示手段は、勝ち抜き中の前記プレイヤが前記対戦によらないゲームを行った場合は

当該ゲーム以前の人数を維持するように構成されたことを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【請求項9】前記第3の表示手段は、勝ち抜き中の前記プレイヤが前記対戦によらないゲームに負けた場合は前記人数をリセットするように構成されたことを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【請求項10】特定の時点以降の最高勝ち抜き人数を更新・保持して表示する第4の表示手段を有することを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【請求項11】筐体の相対する二面に、前記第1の表示手段と、

ゲームに関する操作を入力するための操作パネルと、前記第4の表示手段と、を備えたことを特徴とする請求項10記載のゲーム装置。

【請求項12】筐体の相対する二面に、前記第1の表示手段と、ゲームに関する操作を入力するための操作パネルと、前記第3の表示手段と、を備えたことを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【請求項13】筐体の相対する二面に、前記第1の表示手段と、ゲームに関する操作を入力するための操作パネルと、前記第2の表示手段と、を備えたことを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項14】ゲームの内容を表示する第1の表示手段とゲームの操作を行うための操作パネルとを筐体にそれぞれ複数備え、

複数のプレイヤ間における対戦を可能としたゲーム装置において、

前記対戦の結果を表示する第2の表示手段と、

前記対戦における勝ち抜き人数を表示する第3の表示手段と、

前記筐体のうち各プレイヤと関連づけられた各部位にそれぞれ設けたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項15】前記第2の表示手段及び第3の表示手段は、前記第1の表示手段よりも上方に設けられたことを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、興奮度の高いゲーム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】各種のゲーム装置のうち近年において代表的なものはビデオゲームである。ビデオゲームは、コンピュータグラフィックスによって登場物(人物や乗り物など、以下「キャラクタ」という)を描き、プレイヤが、ジョイスティックやボタンなどの入力装置を操作してキャラクタを操り、戦闘での勝利など所定の課題に挑戦するものである。ビデオゲームは、キャラクタの動き

の面白さや多様性が好評で、遊戯場や家庭などで広く受け入れられている。

【0003】特に近年、対戦型のゲーム装置が増えていく。対戦型のゲーム装置は、複数の入力装置のセットを有し、画面にも複数のキャラクタが登場する。各キャラクタは各プレイヤの入力装置の指示通り振る舞うので、各プレイヤは自己のキャラクタを握って戦闘やカーレースに挑戦する。

【0004】対戦型のゲーム装置の典型は二人で対戦するもので、一例は、一台の筐体の両面にそれぞれ同様の入力装置と表示画面を備えたものである。

【0005】

【本発明が解決しようとする課題】ところで、対戦型のゲーム装置においてプレイヤが希望し、最も興奮することは、一人でも多くの他人と対戦し勝ち抜いていくことである。しかしながら、対戦型ゲームにおいてどのプレイヤが何人勝ち抜いているかを外観上一見して知ることは困難である。

【0006】このため、プレイヤ本人は勝ち抜きを続けても大きな達成感を得て興奮を高めることは難しく、また、周囲の観衆もプレイヤの技量を直感できないので挑戦意欲を刺激されることがなく、ゲームに参加するなどして興奮を得ることは少なかった。このため、興奮度の高いゲーム装置の登場が待望されていた。

【0007】本発明は、上記のような従来技術の問題点を解決するために提案されたもので、その目的は、興奮度の高いゲーム装置を提供することである。また、本発明の他の目的は、プレイヤの技量を客観的に表示するゲーム装置を提供することである。

【0008】

【課題を解決するための手段】上記の目的を達成するために、請求項1のゲーム装置は、複数のプレイヤが対戦することができるゲームを行うためのゲーム装置において、前記ゲームの内容を表示する第1の表示手段と、いずれかの前記プレイヤが前記対戦において勝ち抜いていたときに当該勝ち抜きを表示する第2の表示手段を有し、前記第2の表示手段は前記第1の表示手段とは異別に構成されたことを特徴とする。

【0009】また、請求項2の発明は、請求項1記載のゲーム装置において、前記第2の表示手段は、光の点灯又は光の点滅のうち少なくとも一方によって前記勝ち抜きを表示するように構成されたことを特徴とする。

【0010】また、請求項3の発明は、請求項1記載のゲーム装置において、前記第2の表示手段は、前記第1の表示手段よりも上方に設けられたことを特徴とする。

【0011】また、請求項4の発明は、請求項1記載のゲーム装置において、前記勝ち抜きの人数を表示する第3の表示手段を有することを特徴とする。

【0012】また、請求項5の発明は、請求項4記載のゲーム装置において、前記第3の表示手段は、前記第1

の表示手段よりも上方に設けられたことを特徴とする。

【0013】また、請求項6の発明は、請求項4記載のゲーム装置において、前記第3の表示手段は、前記人頭を数字で表示するように構成されたことを特徴とする。

【0014】また、請求項7の発明は、請求項4記載のゲーム装置において、前記第3の表示手段は、前記人頭を人頭と同数の敵キャラクタの表示によって行うように構成されたことを特徴とする。

【0015】また、請求項8の発明は、請求項4記載のゲーム装置において、前記第3の表示手段は、勝ち抜き中の前記プレイヤが前記対戦によらないゲームを行った場合は当該ゲーム以前の人頭を維持するように構成されたことを特徴とする。

【0016】また、請求項9の発明は、請求項4記載のゲーム装置において、前記第3の表示手段は、勝ち抜き中の前記プレイヤが前記対戦によらないゲームに負けた場合は前記人頭をリセットするように構成されたことを特徴とする。

【0017】また、請求項10の発明は、請求項4記載のゲーム装置において、特定の時点以降の最高勝ち抜き人頭を更新・保持して表示する第4の表示手段を有することを特徴とする。

【0018】また、請求項11の発明は、請求項10記載のゲーム装置において、筐体の相対する二面に、前記第1の表示手段と、ゲームに関する操作を入力するための操作パネルと、前記第4の表示手段を備えたことを特徴とする。

【0019】また、請求項12の発明は、請求項4記載のゲーム装置において、筐体の相対する二面に、前記第1の表示手段と、ゲームに関する操作を入力するための操作パネルと、前記第3の表示手段を備えたことを特徴とする。

【0020】また、請求項13の発明は、請求項1記載のゲーム装置において、筐体の相対する二面に、前記第1の表示手段と、ゲームに関する操作を入力するための操作パネルと、前記第2の表示手段を備えたことを特徴とする。

【0021】また、請求項14の発明は、ゲームの内容を表示する第1の表示手段とゲームの操作を行うための操作パネルとを筐体にそれぞれ複数備え、複数のプレイヤ間における対戦を可能としたゲーム装置において、前記対戦の結果を表示する第2の表示手段と、前記対戦における勝ち抜き人頭を表示する第3の表示手段と、前記筐体のうち各プレイヤと関連づけられた各部位にそれぞれ設けたことを特徴とする。

【0022】また、請求項15の発明は、請求項4記載のゲーム装置において、前記第2の表示手段及び第3の表示手段は、前記第1の表示手段よりも上方に設けられたことを特徴とする。

【0023】

【作用】上記のような構成を有する本発明は次のような作用を有する。すなわち、請求項1及び14のゲーム装置では、プレイヤが勝ち抜いている場合、第1の表示手段とは異別の第2の表示手段に、当該プレイヤが勝ち抜いている旨の勝ち抜き表示が行われる。この勝ち抜き表示は、勝ち抜いているプレイヤ本人に達成感を与えて興奮度を高めると共に、観衆の挑戦意欲を刺激してゲーム参加を促進し、ゲームの興奮度を高める。

【0024】また、請求項2の発明では、前記勝ち抜き表示が、ランプなどの発光体の点灯や点滅で行われるので、プレイヤや観衆の視覚を刺激して興奮度を高める。

【0025】また、請求項3の発明では、前記第2の表示手段は前記第1の表示手段よりも上方に設けられているので、勝ち抜き表示が目立ってプレイヤや観衆の注意を引き付け、興奮度が上昇する。

【0026】また、請求項4の発明では、第3の表示手段に勝ち抜き人頭が表示され、勝ち抜き人頭はプレイヤの技量に対して、數値に裏付けされた客観的評価を与える。このため、プレイヤ本人の達成感と興奮度が増大するとともに、観衆もプレイヤの優秀さを数値によって客観的具体的に把握できるので一層挑戦意欲を刺激され興奮度が増大する。

【0027】また、請求項5の発明では、前記第3の表示手段は前記第1の表示手段よりも上方に設けられているので、勝ち抜き人頭の表示が一層目立ってプレイヤや観衆の注意を引き付け、興奮度が上昇する。

【0028】また、請求項6の発明では、前記勝ち抜き人頭が数字で表示されるので、勝ち抜き人頭が増えても人頭を正確に認識することができる。

【0029】また、請求項7の発明では、勝ち抜き人頭が数字ではなく、勝ち抜き人頭と同数の敵キャラクタの表示によって行われる。そして、この表示によって勝ち抜き人頭を直觀的かつ現実的に把握できるので興奮度が一層高まる。

【0030】また、請求項8の発明では、勝ち抜き中のプレイヤが対戦によらないゲームに勝った場合は当該ゲーム以前の人頭を維持される。このため、ゲーム装置のコンピュータを相手とした勝ちは勝ち抜きの人数にカウントされない。したがって、他人に勝ち抜いた真の勝ち抜き人頭のみがカウントされ人頭の信頼性が向上する。

【0031】また、請求項9の発明では、勝ち抜き中のプレイヤが対戦によらないゲームに負けた場合は人頭がリセットされる。このため、勝ち抜き人頭の維持の難度が向上し、プレイヤの興奮は一層増大する。

【0032】また、請求項10の発明では、最高勝ち抜き人頭が更新・保持され表示されるので、プレイヤと観衆双方に対して、最高勝ち抜き人頭更新への挑戦意欲を刺激し、一層興奮度を高める。

【0033】また、請求項11のゲーム装置はいわゆる対戦型のゲーム装置であり、このようなゲーム装置では

相対する各々の面のプレイヤが正面同士で対戦する位置をとる。そして、それぞれの面に第4の表示手段を設けることにより対戦する各プレイヤの戦闘意欲は一層刺激される。このため、本発明を適用する実益が特に大きい。

【0034】また、請求項12のゲーム装置はいわゆる対戦型のゲーム装置であり、このようなゲーム装置では相対する各々の面のプレイヤが正面同士で対戦する位置をとる。そして、それぞれの面に第3の表示手段を設けることにより対戦する各プレイヤの戦闘意欲は一層刺激される。このため、本発明を適用する実益が特に大きい。

【0035】また、請求項13のゲーム装置はいわゆる対戦型のゲーム装置であり、このようなゲーム装置では相対する各々の面のプレイヤが正面同士で対戦する位置をとる。そして、それぞれの面に第2の表示手段を設けることにより対戦する各プレイヤの戦闘意欲は一層刺激される。このため、本発明を適用する実益が特に大きい。

【0036】また、請求項14のゲーム装置では、二人以上のプレイヤがそれぞれ第1の表示手段と操作パネルとを用いて対戦することができる。そして、各プレイヤと連動づけられた部位で、対戦結果と勝ち抜き人数が表示されるので、各プレイヤの達成感と興奮度が増大するとともに、観衆も興奮意欲を刺激されて興奮度が増大する。

【0037】また、請求項15の発明では、前記第2の表示手段と第3の表示手段は、前記第1の表示手段よりも上方に設けられているので、対戦結果や勝ち抜き人数の表示が目立ってプレイヤや観衆の注意を引き付け、興奮度が上昇する。

【0038】

【実施例】次に、本発明の実施例について図面に従って具体的に説明する。

【0039】(1) 実施例の構成

本実施例は、請求項1～6、10～13に対応するもので、その目的は、興奮度の高いゲーム装置を提供することである。また、本実施例の他の目的は、プレイヤの技量を客観的に表示するゲーム装置を提供することである。

【0040】まず、図1は、本実施例のゲーム装置(以下「本装置」という)の外観を示す斜視図である。すなわち、本装置は、この図に示すように、筐体1の相対する二面に相互に同様の構成を有している。すなわち、各面には、それぞれ、ゲームの内容を表示するビデオモニタ2(前記第1の表示手段に相当する)と、ゲームに関する操作を入力するための操作パネル3が設けられている。また、各面には、それぞれ、ゲームの効果音を発するためのスピーカ4及びコイン投入口5が設けられている。

【0041】また、各面には、当該面のプレイヤが対戦において勝ち抜いているときに勝ち抜きを表示する第2の表示部6と、勝ち抜きの人数を数字で表示する第3の表示部7と、特定の時点以後の最高勝ち抜き人数を保持する保持・更新して表示する第4の表示部8を有する。これら第2の表示部6、第3の表示部7及び第4の表示部8はビデオモニタ2とは異別に構成され、ビデオモニタ2の上方に設けられている。

【0042】このうち、第2の表示部6は、半透明の赤色の合成樹脂で中空に形成され、内部に勝ち抜き中に点滅するランプが設けられている。また、第2の表示部6には、勝ち抜き中に点灯する「勝ち抜き中」の文字が取り付けられている。この文字は、LEDやエレクトロルミネッサンスで構成すればよい。また、第3の表示部7には、勝ち抜き人数を表示するための2桁のLED表示装置が設けられている。また、第4の表示部8には、最高勝ち抜き人数を表示するための2桁のLED表示装置が設けられている。

【0043】次に、図2は、本装置の回路構成を示す機能ブロック図である。本装置は、この図に示すように、ROMに格納されたプログラムとRAM上に設けられたワークエリアを用い、操作パネル3からの操作信号に基づいてゲーム内容を処理するゲーム処理回路11を有する。このゲーム処理回路11は、コイン投入口5に設けられたコインセレクタ5aから投入信号が送信されたときにゲームを開始し、ゲーム終了時には、いずれのプレイヤが勝者であるかを示す勝敗信号を発生する。

【0044】また、ゲーム処理回路11には、ビデオ回路12を経由してビデオモニタ2が接続されており、ゲーム処理回路11が決定した表示内容がビデオ信号に変換され、ビデオモニタ2に映し出される。

【0045】また、本装置は、勝ち抜き表示と、勝ち抜き人数と、最高勝ち抜き人数に関する処理と表示とを制御する表示制御回路13を有する。表示制御回路13は、ゲーム処理回路11が発生する勝敗信号を受信し、勝ち抜き人数や最高勝ち抜き人数を更新する。そして、第2の表示部6を通じて勝ち抜き表示を、第3の表示部7を通じて勝ち抜き人数の表示を、第4の表示部8を通じて最高勝ち抜き人数の表示を行う。なお、最高勝ち抜き人数はバッテリ14によってバックアップされているので、ゲーム装置の電源が遮断され再度投入された場合でも、遮断前の最高勝ち抜き人数が維持される。

【0046】なお、第2の表示部6及び表示制御回路13が前記第2の表示手段を構成する。また、第3の表示部7及び表示制御回路13が前記第3の表示手段を構成する。また、第4の表示部8、表示制御回路13及びバッテリ14が前記第4の表示手段を構成する。

【0047】(2) 第1実施例の作用及び効果  
上記のような構成を有する第1実施例の作用は以下の通りである。まず、図3は、本装置の表示制御回路13の

動作を示すブロック図である。本装置では、バックアップ用バッテリ 1 4 から供給される電力によって、RAM 内に最高勝ち抜き人數が記憶されている。この最高勝ち抜き人數は通常はゲーム装置の製造後からのものであるが、所定の操作で初期化できるようにしてもよい。表示制御回路 1 3 は、まず、ゲーム装置への電源投入時にこの最高勝ち抜き人數を読み出し、第 4 の表示部 8 にデジタル表示する（ステップ 3 1）。そして、ゲーム処理回路からの勝敗信号を待ち受け、受信する（ステップ 3 2）。

【0048】本装置では、コンピュータを相手にする 1 プレイヤモードと他人と対戦する 2 プレイヤモードが選択できる。いずれのモードでも、ビデオモニタにゲームの内容が表示される。2 プレイヤモードでは、いずれかのプレイヤが対戦において勝ち抜いているときは、勝ち抜いているプレイヤ側の第 2 の表示部 6において、「勝ち抜き中」の文字が点灯し、同時に、勝ち抜き表示ランプが点滅を続ける。また、第 3 の表示部 7において、そのプレイヤの勝ち抜き人數が表示される。これらの動作は、具体的には次のように実現される。

【0049】すなはち、ゲーム処理回路 1 1 は、ゲームの勝敗がつごとに勝敗信号を発生する。勝敗信号はいずれのプレイヤが勝ったかを示すデジタル信号である。表示制御回路 1 3 は勝敗信号の示す勝者が勝ち抜いているプレイヤの場合（ステップ 3 3）、勝ち抜き人數がインクリメント（1 加算）され（ステップ 3 4）、第 2 の表示部 7 の人數表示が更新される（ステップ 3 5）。また、このように勝ち抜きを繰り返し、勝ち抜き人數が最高勝ち抜き人數を超えると（ステップ 3 6）最高勝ち抜き人數がその時点の勝ち抜き人數で置き換わられて更新され（ステップ 3 7）、第 3 の表示部の最高勝ち抜き人數表示も直ちに更新される（ステップ 3 8）。

【0050】勝敗信号の示す敗者が勝ち抜いている側ではないときは（ステップ 3 3）、負けた側のランプが消灯され（ステップ 3 9）、負けた側の人数表示も消灯される（ステップ 4 0）。対して、勝った側のランプは点灯され（ステップ 4 1）、勝ち抜き人數が 1 に初期化されたうえ（ステップ 4 2）、勝った側の人数表示が第 2 の表示部 6 に点灯される（ステップ 4 3）。

【0051】なお、電源投入後最初の勝敗信号を受けたときもステップ 3 9 からステップ 4 3 の処理が行われるが、このときは、負けた側に関する表示の消灯は無駄な動作となるが、それ以外の処理が、最初の勝者について表示を点灯させる役割を果たす。

【0052】また、勝ち抜き表示の開始は所定の人數（例えば 3 人）連続して勝ち抜いたときに初めて開始されるようにしてよい。また、勝ち抜き表示と人數表示はいつ消灯されるようにしてもよく、例えば、ゲームに勝った後所定の許容時間内に次のプレイのためのコインを入れない場合に、プレイヤが交替したものとして表示

をキャンセルしてもよい。

【0053】上記のように、本実施例のゲーム装置では、プレイヤが勝ち抜いている場合、第 1 の表示手段であるビデオモニタ 2 とは異別の第 2 の表示部 6 に、当該プレイヤが勝ち抜いている旨の勝ち抜き表示が行われる。この勝ち抜き表示は、勝ち抜いているプレイヤ本人に達成感を与えて興奮度を高めると共に、観衆の挑戦意欲を刺激してゲーム参加を促進し、ゲームの興奮度を高める。

【0054】また、本実施例では、前記勝ち抜き表示が、ランプの点滅及び文字の点灯で行われるので、プレイヤや観衆の視覚を刺激して興奮度を高める。

【0055】また、本実施例では、前記第 2 の表示部 6 ・第 3 の表示部 7 及び第 4 の表示部 8 はビデオモニタ 2 よりも上方に設けられているので、勝ち抜き表示が目立つてプレイヤや観衆の注意を引き付け、興奮度が上昇する。

【0056】また、本実施例では、第 3 の表示部 7 に勝ち抜き人數が表示され、勝ち抜き人數はプレイヤの技量 20 に対して、数値に裏付けされた客観的評価を与える。このため、プレイヤ本人の達成感と興奮度が増大するとともに、観衆もプレイヤの優秀さを数値によって客観的具体に把握できるので一層挑戦意欲を刺激され興奮度が増大する。

【0057】また、本実施例では、勝ち抜き人數が数字で表示されるので、勝ち抜き人數が増えても人數を正確に認識することができる。また、本実施例では、最高勝ち抜き人數が更新・保持され表示されるので、プレイヤと観衆双方に対して、最高勝ち抜き人數更新への挑戦意欲を刺激し、一層興奮度を高める。

【0058】また、本実施例のゲーム装置はいわゆる対戦型のゲーム装置であり、このようなゲーム装置では相対する各々の面のプレイヤが正面同士で対戦する位置をとる。そして、それぞれの面に第 2 、第 3 及び第 4 の表示手段を設けることにより対戦する各プレイヤの戦闘意欲は一層刺激される。このため、本発明を適用する実益が特に大きい。

【0059】（3）他の実施例

なお、本発明は上記実施例に限定されるものではなく、40 実施態様の変更は自由であるから、次に例示するような他の実施例をも包含するものである。例えば、第 3 や第 4 の表示手段は必須ではない。また、第 1 の表示手段や他の表示手段の種類は自由で、それぞれ、液晶表示装置、ビデオプロジェクター、エレクトロ・ルミネッサンスなど自由な種類の表示手段を用いることができる。

【0060】また、前記第 3 の表示手段は、前記人數を人數と同数の敵キャラクタの表示によって行うように構成してもよい（請求項 7 に対応する）。このようにすれば、この表示によって勝ち抜き人數を直觀的かつ現実的に把握できるので興奮度が一層高まる。

【0061】また、第2・第3及び第4の表示部は必ずしも第1の表示手段の上方に設ける必要はない。また、第2の表示手段が勝ち抜きを表示する態様は光には限定されず、例えば、所定の表示板が表示されたり、人形が旗を振ったりすることによって勝ち抜きを表示してもよい。また、第3の表示手段が人数を表示する態様は数字や敵キャラクタには限定されず、例えば単に円形や四角形を勝ち抜き人数だけ表示するなどしてもよい。

【0062】また、前記第3の表示手段は、勝ち抜き中のプレイヤが対戦によらないゲームを行った場合は当該ゲーム以前の人数を維持するように構成してもよい(請求項8に対応する)。このようにすれば、ゲーム装置のコンピュータを相手とした勝ちは勝ち抜きの人数にカウントされない。したがって、他人に勝ち抜いた真の勝ち抜き人数のみがカウントされ人数の信頼性が向上する。

【0063】また、前記第3の表示手段は、勝ち抜き中のプレイヤが対戦によらないゲームに負けた場合は人数をリセットするように構成してよい(請求項9に対応する)。このようにすれば、勝ち抜き中のプレイヤが対戦によらないゲームに負けた場合は人数がリセットされる。このため、勝ち抜き人数の維持の難度が向上し、プレイヤの興奮は一層増大する。

【0064】

\* 【発明の効果】以上のように、本発明によれば、興奮度の高いゲーム装置を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施例のゲーム装置の外観を示す斜視図。

【図2】本発明の第1実施例のゲーム装置の回路構成を示す機能ブロック図。

【図3】本発明の第1実施例のゲーム装置の表示制御回路の動作を示すフローチャート。

10 10 【符号の説明】

1 : 箱体

2 : ビデオモニタ

3 : 操作パネル

4 : スピーカ

5 : コイン投入口

6 : 第2の表示部

7 : 第3の表示部

8 : 第4の表示部

11 : ゲーム処理回路

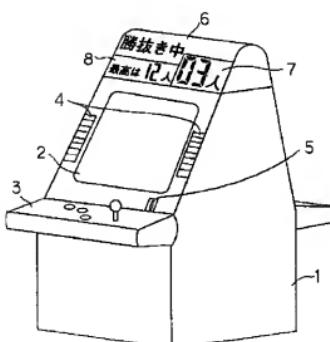
12 : ビデオ回路

13 : 表示制御回路

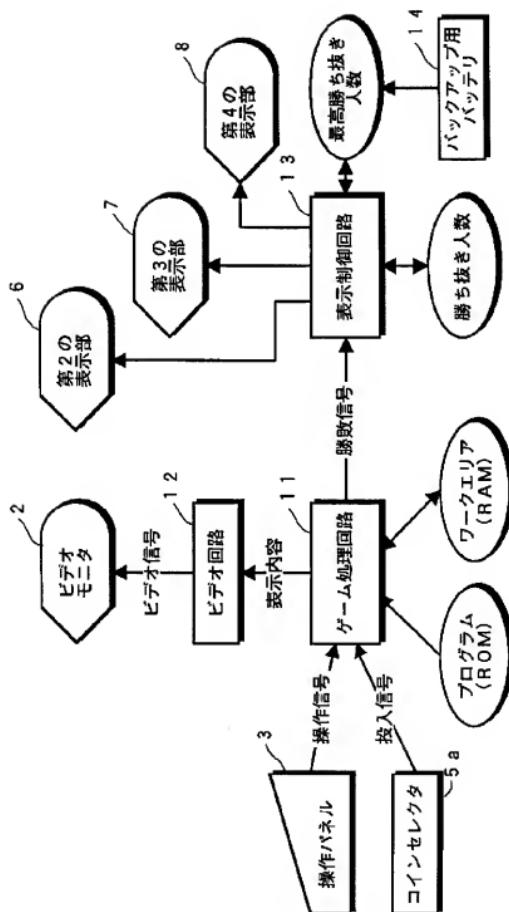
14 : パックアップ用バッテリ

\* S T E P : 手順の各ステップ

【図1】



【図2】



【図3】

